



2014–2020 metų
Europos Sąjungos
fondų investicijų
veiksmų programa

Projekto „Prisijungusi Lietuva“: efektyvi, saugi ir atsakinga Lietuvos skaitmeninė bendruomenė“ kūrybinių dirbtuvių (hakatonių)

METODINĖS REKOMENDACIJOS

2020 12 16

Vykdytojas: VšĮ „Turing School“



Kas yra hakatonai?

Hakatonas yra renginys, kurį paprastai rengia technologijų įmonė ar susijusi organizacija, kurioje programuotojai, IT specialistai ar žmonės, mėgstantys technologijas, trumpam susiburia bendradarbiauti įgyvendinant projektą, spręsti tam tikrą visuomenės iššūkį/problemą. Dalyviai turi veikti intensyviai, kad išpildytų savo užduotį, nes hakatonas paprastai trunka nuo 24 iki 48, priklausomai nuo renginio pobūdžio.

Kodėl yra reikalingi hakatonai?

Hakatonai yra novatoriškas naujų idėjų įrodymas. Hakatonai skatina kūrybines dalyvių mintis ir skatina problemų sprendimą bei prisitaikymą prie skirtingos nei įprastai aplinkos. Tai puikus metodas puoselėti inovacijų kultūrą ir naujų galimybių paiešką.

Hakatonų nauda

Hakatono tikslas - iki renginio pabaigos sukurti veikiančią programinę įrangą ar jos prototipą ir pateikti šio produkto vertės pasiūlymą. Dažniausiai tokio tipo renginiuose daug dėmesio skiriama minimalios vertės produkto sukūrimui.

Rekomendacija trumpai: hakatonai kaip tokio tipo renginiai bus naudingi tik tada jei dalyviams bus suteikta galimybė savo idėjas paversti realiais produktais ir verslais, todėl prieš pradėdant organizuoti hakatoną svarbu įvertinti organizatorių galimybių ribas ir teikiamą naudą.

Hakatonų tema

Hakatonams nėra būtina turėti tam tikrą temą, tačiau temos parinkimas leidžia sumažinti renginio abstraktumą ir susifokusuoti į esmines sritis ar sektoriaus problemas. Hakatonai yra lengviausias būdas jauniems ir gabiems žmonėms pradėti savo verslą - pradinių investicijų kiekis nėra didelis - per kelias dienas galima sugeneruoti produktų prototipą, kuris ateityje gali tapti rimtu verslu ir plačiai naudojamu produktu.

Pavyzdžiui: pasirinkta tema kaip „Startuoliai, keičiantys visuomenę“, suponuoja į idėjas ir startuolius, kurių produktai padeda spręsti visuomenei opias problemas kaip švietimo prieinamumas, socialinė atskirtis, psichologinė sveikata ir pan. Šiems iššūkiams technologijų pagalba siekiama atrasti sprendimą, padėsiantį pakeisti esamą situaciją. Pastaruoju metu itin populiarūs yra skaitmeniniai produktai, kurie leidžia dėl mažų finansinių kaštų ir panašios infrastruktūros pritaikyti startuolio sprendimą ne tik vietos lygmeniu, bet ir visame pasaulyje. Be to, Lietuva turi puikiai subalansuotą ekosistemą vystyti IT startuoliams. Tokie įrankiai kaip dirbtinis intelektas, automatinis mokymasis, blokų grandinės jau seniai tapo daugelio startuolių

iš finansų technologijų, kibernetinio saugumo, debesų kompiuterijos ar žemės ūkio inovacijų srities pamatu.

Per pastaruosius (2019 m.) metus Lietuvoje startuolių skaičius išaugo 47 procentais (lyginant su 2017 metais), o kartu pritraukė rekordinį skaičių investicijų. Unicorn.lt įkūrėjas pasakoja: “2018 metais startuolių įmonės sumokėjo beveik 70 mln. Eur. mokesčių ir tai sudarė 0.44% viso biudžeto. Prognozuojama, kad 2019 metais startuoliai sumokėjo daugiau nei 86 mln. Eur mokesčių į valstybės biudžetą”. Taip pat, visą Lietuvą nudžiugino žinia apie startuolio Vinted pritrauktą milijardinę investiciją, taip atnešdama šaliai pirmąjį “vienaragį”. Tai pozityviai nuteikė ir kitus sparčiai kylančius lietuvių startuolius Citybee ar Tesonet, kuriems pranašaujama panaši sėkmė.

Rekomendacija trumpai: nustatyti aiškią hakatonų tema tikslinei auditorijai. Temą galima parinkti pagal sektorių (finansai, energetika, biotechnologijos, švietimas) arba pagal problematiką (COVID-19 grėsmė, STEM veiklų mažas prieinamumas regionuose ir pan.)

Tikslinė auditorija

Tikslinės auditorijos parinkimas yra vienas esminių punktų, kuriuos reikia nusistatyti prieš organizuojant hakatoną. Tai gali būti auditorijos pagal amžių (moksleiviai, studentai, jauni profesionalai, patyrę specialistai ir pan.), pagal regioną (tam tikro miesto, rajono, apskrities gyventojai).

Pavyzdžiui: hakatonų ciklui “Startuoliai, keičiantys visuomenę” buvo pasirinkta tikslinė grupė - jauni žmonės nuo 14 iki 29 metų amžiaus. Taip tikslinė auditorija yra susiaurinama, informacijos sklaida yra tikslingai nukreipiama pritraukti jauno amžiaus dalyvius, o dalyviai (jauni žmonės) gali drąsiai dalyvauti ir konkuruoti tarpusavyje, nesibaimindami, kad juos nukonkuruos profesionalai, turintys ilgametę patirtį.

Moksleiviai Lietuvos regionuose jau seniai bando kurti startuolius, bet jiems trūksta nukreipimo. Jie yra kupini idėjų spręsti jiems ir visuomenei aktualias problemas (pvz. turizmo, veiklų informavimo, pramogų stygiumi), tačiau ilgainiui susiduria su motyvacijos, žinių trūkumu, teisinėmis problemomis ar stipresniu produkto išvystymu. Kad spręsti tokias problemas patys jauni žmonės imasi iniciatyvų, pavyzdžiui, “Programavimo klubas” Plungėje, kurį įkūrė 4 moksleiviai. Jų organizuotame renginyje “CODE Plungė” moksleiviai galėjo kurti produktus savo miestui ir tai jiems buvo didelis įkvėpimas. Nors yra sėkmės pavyzdžių, kai jaunimo kuriami produktai susilaukia dėmesio: Marijampolėje sukurta programėlė “Miesto meniu”, panevėžiečių programėlė “Aleksandro kiemas”, ar telšiškių “Telšė”, poreikis padėti, atsakyti į klausimus, suteikti platesnio konteksto ar specifinių žinių, jog kurtųsi daugiau tokių produktų ar jauni žmonės nebijotų išbandyti savo jėgas, vis dar matomas.

Pagal hakatonų ciklo „Startuoliai, keičiantys visuomenę“ patirtį, rekomenduojama dar labiau siaurinti tikslinę auditoriją. Pavyzdžiui mokiniai, studentai ar jauni profesionalai. Nes mokiniams ar pirmų kursų studentams trūksta ekonomikos ir finansinio raštingumo žinių, kurios padeda sukurti minimalios vertės produktą ir jį pristatyti. Tai suteikia vyresniems dalyviams esminį pranašumą, kuris padeda laimėti konkursą. Tačiau negalima nepaminti fakto, kad jauniausiems dalyviams tai tampa gera patirtimi ateičiai.

Rekomendacija trumpai: Nustatyti tikslinę auditoriją pagal šios brandos ir edukacijos lygį, kad konkurencija būtų lygiavertė - moksleiviai, studentai, jauni profesionalai, patyręs specialistai ir pan.

Poreikio įvertinimas

Lietuvos startuolių ekosistema turi daug galimybių, kurios ne visada yra išnaudojamos. Lietuvoje vyrauja nuomonė, kad yra reikalingas integruotos startuolių ekosistemos strategijos poreikis. Startuolius stiprinančios programos, skirtos visai Lietuvai, tačiau dažniausiai pasiekia tik didmiesčius, todėl reikalinga išnaudoti kiekvieno regiono ypatumus. Nuo 2021 m. prasidės naujas ekonomikos ministerijos parengtas strategijos periodas ir su juo bus siekiama paskatinti augimą finansavimą startuolių ekosistemai ne tik Vilniuje, bet ir visoje likusioje Lietuvoje. Didelė dalis lėšų bus nukreipta išmaniųjų regionų kūrimą ir finansavimą.

Todėl poreikis, organizuoti renginius, skirtus regionams ir ugdyti jaunus žmones apie jaunus verslus šiuo laikotarpiu yra itin svarbu ir aktualu, ypač jauniems žmonėms, kurie gyvens ir kurs strategijos įgyvendinimo laikotarpyje ir gebės pasinaudoti valstybės teikiamomis tikslinėmis lėšomis.

Dalyvių poreikiai

Siekiant organizuoti sėkmingą, daug dalyvių pritraukiantį hakatoną, svarbu suprasti ir suvokti tikslinės auditorijos poreikius ir atliepti jų lūkesčius. Dalyvių poreikiai gali būti įvairūs, tačiau dažniausiai jie patenka į šias esmines kategorijas:

- Galimybė įgyti naujų žinių;
- „Išlipti iš komforto zonos“ ir pabandyti sudalyvauti naujo tipo renginyje;
- Išmokti greito reagavimo ir efektyvumo;
- Naujos karjeros galimybės;
- Naujos pažintys su sričių profesionalais;
- Verslo idėjos vystymas tinkamoje aplinkoje;
- Prizai ir dovanos

Pavyzdžiui hakatonų cikle „Startuoliai, keičiantys visuomenę“ 64 procentai hakatonų dalyvių paminėjo, kad dižiausia naujiena ir motyvacija buvo bendrauti su mentoriais, sričių profesionalais, apie 30 procentų paminėjo komandinį darbą ir idėjos vystymą kartu ir tik 10 procentų paminėjo prizus ir dovanas.

Šiuos paminėtus aspektus svarbu atliepti ir ruošiant komunikacines žinutes.

Siekiami rezultatai

Organizuojant bet kokį hakatoną ar renginį, svarbu nustatyti siektinus rezultatus. Šių rezultatų kiekis neturi būti didelis, tačiau šie rodikliai turi būti vertingi. Dažniausiai pagrindiniai veiklos rodikliai skirstomi į kiekybinius ir kokybinius:

Kiekybiniai rekomenduojami šie:

- Pasiektų asmenų kiekis komunikacijos kanalais;
- Registracijų skaičius;
- Dalyvių kiekis renginio metu;
- Mentorių kiekis ir vieno mentoriaus proporcija dalyvių kiekiui (rekomenduojama vienam mentoriumi skirti ne daugiau kaip 3-4 komandas).

Kokybiniai rekomenduojami šie:

- Dalyvių kokybinis renginio įvertinimas po renginio (skalėje nuo 1 iki 5, vidutinis įvertinimas ne mažiau kaip 4);
- Aiški struktūruota hakatono programa;
- Aukšto profesionalumo ir patyrę sričių mentoriai;
- Aukšto profesionalumo ir patyrę vertinimo komisijos nariai;
- Aukšto profesionalumo ir patyręs (-usi) renginio vedėjas (-a), žinantis (-a) hakatonų, kaip renginių specifiką.

PASIRENGIMAS

Laikas ir trukmė

Svarbu atidžiai parinkti renginio datą. Vengti vasaros, atostogų ir kitų svarbių visuomenės įvykių. Geriau rinktis savaitgalius, nes savaitės dienos - mokslo ar darbų metas. Tinkamiausias metų laikas ne anksčiau kaip spalio - lapkričio mėn. arba vasario - balandžio mėn. Tai pats darbingiausias metų laikas, o mokiniams - ir ramesnis mokslo metų laikas.

Hakatonas paprastai trunka 24 - 48 valandas. Nerekomenduojama daryti trumpesnio ar ilgesnio hakatono, nes per trumpesnį laiką nėra realu sukurti minimalios vertės produkto prototipą ar bent įvertinti rinkos situaciją. Taip pat nerekomenduojamas ir ilgesnio tipo hakatonas, nes 48 valandos būna itin intensyvios, todėl dirbam ilgiau nei 48 val. produktyvumas ir susikaupimas stipriai krenta, dalyviai nesugebėtų sukurti papildomos vertės produktui.

Jei hakatonas yra organizuojamas mieste ar regione pirmą kartą, arba organizacija nusprendė pirmą kartą surengti tokio tipo renginį, rekomenduojama pradėti nuo vieną dieną trunkančio, siekiant suprasti kaip vyksta tokie renginiai.

Prieš startuojant renginiui, svarbu organizuoti įvadinį pokalbį su dalyviais ir paaiškinti technines renginio detales, kad laikas renginio metu būtų kokybiškas ir orientuotas tik į idėjos vystymą.

Dalyvių informavimas ir kvietimas

Nors dalyvių motyvacija (paminėta anksčiau), gali būti didelė, tačiau keletas aspektų gali lemti galutinį apsisprendimą dalyvauti renginyje. Tokie svarbūs aspektai:

- Verslo idėjos turėjimas / neturėjimas (lengviau, kai asmuo turi idėją ir nori ją pratestuoti renginio metu);
- Suburti bent 5 žmonių komandą, dalyvauti ne vienam;
- Nebijoti kalbėti viešai;
- Lokacija.

Todėl, rengiant informaciją ir viešinimo priemones, svarbu atsižvelgti ir aiškiai atsakyti į šiuos klausimus. Pavyzdžiui, leisti registruotis pavieniams dalyviams ir hakatono metu suburti komandą ar suteikti galimybę prisijungti prie kitos komandos renginio metu.

Šis apsisprendimas nėra toks greitas kaip dalyvavimas konferencijose ar mokymuose, nes įpareigoja asmenį pasitarti, apgalvoti, todėl rekomenduojama pradėti komunikacija ir viešinti registraciją į renginį ne vėliau kaip 2 mėnesiai iki renginio pradžios.

Renkantis viešinimo priemones svarbu atkreipti dėmesį į aukščiau paminėtą, pasirinktą tikslinę auditoriją.

- Pavyzdžiui, šiuo metu veiksmingiausios viešinimo priemonės tarp jaunų žmonių yra:
- Socialinės medijos kanalais (jaunimui nuo 14 iki 25 m. - Instagram, jaunimui nuo 20 metų - Facebook);
- Socialinės medijos priemonės (rinktis labiau „istorijas“ nei postus);
- Tiesioginiai elektroniniai laišakai į tikslines organizacijas gali padėti pasiekti tikslinę auditoriją (mokyklos, universitetai, bendruomenės);

- Reklaminiai skydeliai („Baneriai“) google paskyroje;
- Netradiciniai reklamos būdai - jie padeda atkreipti dėmesį ir paskatinti pasidomėti renginiu, kuris gali nuvesti į tikslią informaciją organizacijos puslapyje.

ORGANIZAVIMAS

Registracija ir dalyvių informavimas

Registracijos forma turi būti paprasta ir trumpa, registruojantis svarbu, kad dalyviai galėtų įrašyti: vardą, pavardę, kontaktinius duomenis, amžių ir komandos narių duomenis (jei registruojasi kartu su komanda).

Ne vėliau kaip 24 valandos po registracijos, dalyvio duomenys turi būti patvirtinti organizatorių ir išsiųsta priminė svarbiausia renginio informacija (data, laikas, vieta, susisiekimasis, dokumentai, kuriuos reikia užpildyti).

Nė vėliau kaip 1-2 savaitės iki renginio, dalyviams turi būti pateikta išsamesnė informacija apie renginio programą, mentorius, komisijos narius, pasiruošimo medžiaga (pavyzdžiui nemokamų skaitmeninių įrankių sąrašas, kuriuo gali pasinaudoti dalyviai renginio metu), pristatymo šabloninės skaidrės (kaip gairės kokios struktūros rekomenduojama laikytis) bei informacija apie išankstinį susitikimą/pokalbį.

Paskutinis priminimas ir informacija turi būti išsiųsti likus ne mažiau 1-2 dienoms iki renginio pradžios užtvirtinant dalyvių registraciją ir išsiunčiant logistinę informaciją (vietos koordinatės, kontaktiniai asmenys ir t.t.)

SVARBU! Dalyviai ar jų tėvai/globaliniai (jei dalyvis nepilnametis) turi pasirašyti raštiškus sutikimus, kad nuotraukos ir vaizdo įrašai iš renginio bus panaudoti viešai ir kad dalyvis su tuo sutinka. Šis aspektas svarbus dėl bendrojo duomenų apsaugos įstatymo. Kitu atveju dalyvis gali pateikti skundą.

Vieta

Patogios lokacijos parinkimas yra vienas iš esminių aspektų lemiančių ar dalyvis registruosis į hakatoną. Lokacija turi būti patogi ir pasiekiamą įvairiomis transporto priemonėmis bei atitinkanti visas higienos normas. Tai turi būti uždara patalpa, turinti erdvės talpinti bent 30-50 dalyvių bei prieinama visą parą jei renginys trunka ilgiau nei vieną dieną. Kiekvienai komandai turi būti suteikiami: stalas, kėdės ir elektros padavimo jungtis. Rekomenduojamos modernios, inovacijas skatinančios patalpos ar įstaigos. Pavyzdžiui, regionuose šiuo metu puikiai įrengtos bibliotekų patalpos bei šios veikia ir savaitgaliais, ilgesnėmis valandomis nei įprastos įstaigos.

Jeigu nėra galimybės organizuoti renginio gyvai, galimas variantas organizuoti hakatonus nuotoliniu būdu. Svarbu pasirinkti tinkamą ir draugišką platformą, kurią patys organizatoriai yra puikiai įvaldę. Populiariausios platformos yra „Zoom“, „MS Teams“, „Hangouts“. Kadangi norima sukurti įspūdį kaip fiziniame hakatone, svarbu, kad platformoje būtų galima sukurti atskirus, virtualius kambarius kiekvienai komandai.

Mentoriai

Mentoriai - tai patyrę sričių profesionalai ir patikimi patarėjai, kurie konsultuoja renginio metu, padėdami atrasti atsakymus į kilusius klausimus. Svarbu parinkti skirtingų sričių mentorius, bent vienas mentorius turi būti iš šios srities:

- Verslo idėjos vystymo ekspertas;
- Finansų ir investicijų profesionalas;
- Marketingo ir rinkos žinovas;
- Sektoriaus profesionalas (jeigu hakatonas yra teminis).

Renginio metu siūloma skirti ne daugiau kaip keturias valandas per dieną mentorystės sesijoms. Vienas mentorius neturėtų turėti daugiau nei 4-5 komandų per vieną hakatoną. Bendravimas su mentoriumi yra itin svarbus bet kurios komandos sėkmei, dėl to hakatonams (ypač virtualiu formatu) reikia skirti laiko komandos sėkmei užtikrinti.

Trumpi pristatymai

Trumpas idėjos pristatymas arba kitaip žinomas kaip pitch'as, tai komandos verslo idėjos pristatymas investuotojui ar investuotojų grupei per labai trumpą, griežtai limituotą laiką (3-5 min). Nors hakatone dirbama 24-48 val., tačiau dalyviai su pristatymu turi tilpti į numatytą laiką, todėl svarbu įtraukti į darbotvarkę mokymus, kaip trumpai ir tikslingai pristatyti savo idėją. Svarbiausia, kad kiekviename pristatyme atsispindėtų šie aspektai:

- Problema;
- Sprendimas;
- Tikslinė auditorija;
- Rinka;
- Vertės pasiūlymas;
- Monetizavimas ;
- Artimiausio laikotarpio esminiai darbai

Reikalinga tech. įranga

Jeigu hakatonas vyksta **gyvai**, hakatonui suorganizuoti minimaliai reikia šios įrangos:

- Bent 2-3 kompiuterius organizatoriams (vienas iš jų skirtas skaidrėms rodyti);
- Projektorius;
- Projektoriaus ekranas
- Spartus interneto ryšys
- Kiekviena komanda turi turėti bent vieną nešiojamą kompiuterį

Jeigu hakatonas vyksta **virtualiai**, hakatonui suorganizuoti minimaliai reikia šios įrangos:

- Bent 2-3 kompiuterius organizatoriams (vienas iš jų skirtas skaidrėms rodyti);
- Spartus interneto ryšys
- Vaizdo kameros
- Papildomi mikrofonai dėl garso kokybės
- Virtualių susitikimo platforma su atskirais virtualiais kambariais (Zoom, MS Teams ar kita) gebanti palaikyti bent 100 dalyvių vienu metu

Žmogiškieji ištekliai

Hakatonui suorganizuoti minimaliai reikalinga (virtualiai ar gyvai) reikia bent 3 esminių organizatorių rolių:

- Vedėjas - žmogus moderuojantis visą procesą, atsakantis į komandų klausimus, padedantis susiorientuoti, nukreipti tinkama linkme, pristatantis programos eigą ir kiekvieną jos etapą;
- Moderatorius - ypač svarbus virtualiuose renginiuose, kol vedėjas bendrauja su dalyviai, moderatorius padeda prisijungti dalyviams, suskirstyti juos į kambarius. Jeigu renginiai vyksta gyvai, priimti svečius ir pan.;
- Kiti organizatoriai (1-2 žmonės), kurios vienas iš jų atsakingas už nuolatinę komunikaciją iš renginio vietos;
- Fotografas / filmuotojas (gyvuose renginiuose) - kuris renka renginio momentus.

Pasirengimas vietoje

Renginio dieną svarbu organizatoriams **būti renginio vietoje bent 30 min. iki renginio pradžios** užtikrinant sklandų techninės įrangos veikimą (kompiuterius, garso ir vaizdo kokybę ir t.t.), paruošti erdvę patogiam darbui, paruošti prizus. Pertraukų ir dalyvių darbo metu svarbu, kad bent vienas organizatorius visada būtų vietoje ir pasiekiamas dalyviams.

Dienos darbotvarkė ir jos vykdymas

Sudarinėjant hakatono darbotvarkę ir ją įgyvendinant, svarbu įtraukti šiuos aspektus į darbotvarkę:

- Pasitikimas, supažindinimo sesija;
- Esminės taisyklės ir techninė informacija;
- Organizatorių, mentorių, komisijos narių ir rėmėjų išankstinis pristatymas;
- Visada pasiekiamų organizatorių kontaktai;
- Pagrindinis pranešimas, kuriuo bus pradedamas hakatonas. Pranešimas turėtų būti skaitomas srities profesionalo apie technologijas, verslo kūrimą ar rinkos analizę (svarbu, kad koreliuotų su hakatono tema ir pobūdžiu);
- Mentorių sesijos;
- Mokymai, apie tai, kaip pristatyti (parduoti) savo idėją trumpai hakatono komisijai renginio pabaigoje;
- Pristatymai;
- Komisijos vertinimo laikas;
- Uždarymas.

Pavyzdžiui Regioninio hakatono programa

LAIKAS	VEIKLA	DETALIZACIJA
09:00 - 09:30	Dalyvių atvykimas ir registracija	Registracijos metu dalyviai pateikė kelionės dokumentų kopijas bei prašymus gražinti pinigus už patirtas išlaidas, jeigu reikia kompensacijos, nepilnamečiai - tėvų sutikimus dalyvauti renginyje. Kai renginiai vyko nuotoliniu būdu, šis laikas buvo skirtas sklandžiam prisijungimui.
09:30 - 10:00	Renginio pradžia:	Sveikinimas, supažindinimas su programa, mentoriais, vertinimo kriterijais. Sveikinimo žodį, su renginio programa ir kitomis dalimis supažindino hakatono vedėjas-koordinatorius.
10:00 - 10:45	Pranešimas nr. 1	Pranešimas apie startuolio sėkmės istoriją
10:45 - 11:30	Pranešimas nr. 2	Pranešimas apie verslo modelio kūrimą arba marketingo strategiją
11:30 - 11:45	Pertrauka	Šios pertraukos metu dalyviai gali vaišėmis, nuotolinio hakatono metu dalyviai turėjo progą šiek tiek atsipūsti nuo kompiuterio ekranų.
11:45 - 12:00	Idėjų <i>pitch'ai</i>	Šis laikas buvo skirtas komandoms, kurios registravosi su idėjomis, jas pristatyti ir pakviesti trūkstantų narių į savo komandą. Tie žmonės, kurie į hakatoną registravosi po vieną, šioje dalyje jungiasi prie patikusios komandos arba suburia naują komandą.

12:00 - 13:00	Projektų planavimas - idėjų gryninimas	Dalyviai komandomis išskirti į atskiras erdves (nuotoliniu būdu į virtualius kambarius) ir pradėjo gryninti būsimų startuolių idėjas. Kartu su paruošta atmintine atsakė sau į klausimus apie numatyto produkto paskirtį (sprendžiamą problemą, tikslą), tikslinę auditoriją, reikalingas priemones projektui įgyvendinti. Nuo 12:15 prasidėdavo mentorystės sesijos.
13:00 - 14:00	Pietūs	Kai hakatonai vyko fiziškai, valgiaraštis sudaromas atsižvelgiant į dalyvių mitybos poreikius: veganizmą, vegetarizmą, visavalgystę. Nuotolinių renginių metu dalyviai gaudavo kuponus arba, jei regionas, kuriame vyko hakatonas neturi šios platformos, po hakatono dalyviai gavo ekvivalenčios vertės kuponus maistui.
14:00 - 17:00	Projektų vystymas	Komandos dirba savarankiškai pagal susidarytą užduočių planą. Laiką stebėjo ir savo darbą organizavosi patys dalyviai, įskaitant pertraukas pagal savo poreikius. Pirmųjų renginių metu užkandžiai ir gėrimai buvo prieinami bet kuriuo metu. Nuo 14:45 prasidėdavo antroji mentorystės sesijos dalis.
17:00 - 17:30	Prezentacijų rengimas	Komandos informuojamos, jog liko puse valandos iki darbo pabaigos, raginamos užbaiginti projektus, rengti prezentacijas. Iki 17:25 komandos turėjo atsiųsti savo idėjų pristatymus organizatoriams el. paštu.
17:30 - 18:15	Projektų pristatymai	Dalyviai, komisija susirenka į bendrą erdvę (nuotoliniu būdu vykusiuose renginiuose į pagrindinį virtualų kambarį). Komandos pristato sukurtus projektus, komisija vertina, skiria pastabas, pasiūlymus. Kiekvienai komandai skirtas pristatymų, klausimų atsakymų ir komisijos komentarų laikas - 5 min.
18:15 - 18:30	Pertrauka	Komisija sumuoja balus, rinko laimėtojus (nuotoliniu būdu renginiuose komisija paskirta į atskirą virtualų kambarį). Dalyviai reflektuoja renginio kokybę skaitmeninėje anketoje.
18:30 - 18:45	Apdovanojimams	Visoms komandoms įteikiami sertifikatai ir skatinamieji prizai už dalyvavimą, apdovanojami 3 pirmų vietų laimėtojai. Nufotografuojama bendra nuotrauka. Nuotoliniu būdu komandos informuojamos, kad tiek paguodos, tiek prizinių vietų dovanas gaus paštu.
18:45	Atsisveikinimas, išvykimas	

Pavyzdžiui Nacionalinio hakatono programa (kai hakatonas trunka 2 dienas)

1-a diena		
LAIKAS	VEIKLA	DETALIZACIJA
09:15 - 09:30	Dalyvių prisijungimas	Dalyvių registracija / Prisijungimas prie "Zoom" platformos, tech pagalba
09:30 - 09:45	Renginio pradžia: sveikinimas, supažindinimas su programa, mentoriais	Sveikinimo kalba žymaus visuomenės asmens inspiruoti renginio dalyvius
09:45 - 10:15	Pranešimas nr. 1	Pranešimas apie startuolio sėkmės istoriją
10:15 - 10:45	Pranešimas nr. 2	Pranešimas apie verslo modelio kūrimą arba marketingo strategiją
10:45 - 11:00	Komandų subūrimas	Pasiskirstymas į komandų darbo vietas

11:00 - 12:00	Projektų vystymas	Dalyviai pradeda darbus, pasiruošia klausimus mentoriams
12:00 - 13:00	Mentorių konsultacija	Dalyviai iš anksto registruojasi į mentorių konsultacijas, mentoriai prijungiami prie paskirtos komandos
13:00 - 14:00	Pietūs	Kai hakatonai vyko fiziškai, valgiaraštis sudaromas atsižvelgiant į dalyvių mitybos poreikius: veganizmą, vegetarizmą, visavalgystę. Nuotolinių renginių metu dalyviai gaudavo kuponus arba, jei regionas, kuriame vyko hakatonas neturi šios platformos, po hakatono dalyviai gavo ekvivalenčios vertės kuponus maistui.
14:00 - 18:00	Projektų vykdymas	Savarankiškas darbas ir laiko planavimas, įskaitant pertraukų organizavimą, mentorystės sesijos.
18:00 - 19:00	Vakarienė	Kai hakatonai vyko fiziškai, valgiaraštis sudaromas atsižvelgiant į dalyvių mitybos poreikius: veganizmą, vegetarizmą, visavalgystę. Nuotolinių renginių metu dalyviai gaudavo kuponus arba, jei regionas, kuriame vyko hakatonas neturi šios platformos, po hakatono dalyviai gavo ekvivalenčios vertės kuponus maistui.
19:00 - 20:00	Praktinis <i>pitch'inimo</i> seminaras	Pravesti seminarą, kuriame dalyviai turi susipažinti su "Elevator pitch" metodu ir patys jį išbandyti.
20:00 - 20:30	Dienos refleksija	Dienos refleksija kaip sekasi, kokios emocijos ir pan.
20:30 - 09:00	Projektų vystymas, savarankiškai organizuojant laiką	Dalyviai savarankiškai dirba ir planuoja laiką, įskaitant pertraukų organizavimą.

2-a diena		
LAIKAS	VEIKLA	DETALIZACIJA
09:00 - 9:10	Aptarimas	Praėjusios dienos apžvalga
09:10 - 11:00	Konsultacijų erdvė	Dalyviai turi galimybę dar kartą pasitarti su mentoriais dėl savo startuolių
11:00 - 12:00	Prezentacijų ruošimas	Dalyviai paskatinti ruošti savo prezentacijas, jog spėtų parengti geriausią variantą.
12:00 - 13:00	Pietūs	Kai hakatonai vyko fiziškai, valgiaraštis sudaromas atsižvelgiant į dalyvių mitybos poreikius: veganizmą, vegetarizmą, visavalgystę. Nuotolinių renginių metu dalyviai gaudavo kuponus arba, jei regionas, kuriame vyko hakatonas neturi šios platformos, po hakatono dalyviai gavo ekvivalenčios vertės kuponus maistui.
13:00 - 13:30	Paskutiniai "prisilietimai"	Iki 13:20 komandos privalo atsiųsti savo vaizdinę medžiagą organizatoriams, jog spėtų paruošti sklandžiam prezentacijų rodymui ekrane visiems dalyviams ir komisijai
13:30 - 14:15	<i>Pitch'inimas</i>	Komandos pristato savo startuolius. Kiekviena komanda turi 3 minutes startuolio pristatymui, o komisija turėjo 2 minutes užduoti klausimus ar pakomentuoti komandų įdirbį.
14:15 - 14:35	Pertrauka	Komisija paskiria į atskirą kambarį, vertina ir išrenka laimėtojus. Dalyviai atsako į apklausą apie renginio kokybę.

14:35 - 15:00	Apdovanojimai, bendra nuotrauka, išvykimas	Vedėjas praneša, kad visoms komandoms įteikiami sertifikatai pažymintys jų dalyvavimą. Apdovanojami 3 pirmų vietų laimėtojai, įteikiamas atskiri prizai.
------------------	--	--

Dalyvių maitinimas

Hakatono metu turi būti pasirūpinta dalyvių maitinimu, kad dalyviai galėtų koncentruotis tik į darbą su savo verslo idėjomis jeigu vyksta fizinis renginys. Maistas turi būti užsakomas iki renginio pradžios. Jis turi būti maistingas ir lengvai virškinamas. Jeigu renginys vyksta virtualiai, rekomenduojama pasirūpinti maisto čekiais ir kuponais ir juos padovanoti dalyviams iki arba po renginio. Rekomenduojamas suma - apie 10 eurų vienam dalyviui vienam maitinimui.

Rizikos

1. **Dalyvių skaičius:** Hakatone rekomenduojama turėti bent 15 - 20 dalyvių arba bent 3 - 4 dalyvaujančias komandas, kad jaustųsi konkurencija tarp komandų, skatinanti geriau pasirodyti renginyje. Jeigu šis dalyvių skaičius nėra surenkamas, nerekomenduojama organizuoti hakatone mažesniame nei 15 - 20 dalyvių skaičiui. Tuo atveju verta numatyti iš anksto kitą datą, kai matoma, kad dalyviai nesiregistruoja;
2. **Registracijų skaičius VS dalyvių skaičius.** Šis registracijų skaičius dažniausiai būna didesnis nei pačių dalyvių skaičius, maždaug vyrauja 20-30 procentų nubyrėjimas nuo registracijų skaičiaus. Šį faktą svarbu įtraukti į organizacinius planus;
3. **Mentorius ar komisijos narys paskutinę minutę atšaukė dalyvavimą renginyje.** Rekomenduojama turėti bent kelis tos pačios srities mentorius;
4. **Ne visi supranta, kas yra hakatonas.** Svarbu nuo pradžios komunikuoti kas tai yra hakatonas, kokia jo nauda ir kokia vertė dalyvauti, apibrėžti tai ne tik viešojoje komunikacijoje, bet ir susitikimuose su dalyviais.

Kitos rekomendacijos:

Kokybiškam hakatonui suorganizuoti, vidutiniškai reikia 2-3 mėn pasiruošimo įvertinant ir registracijos laikotarpį. Jeigu organizuojami keli hakatonai iš eilės, tarp jų turi būti bent 2 savaičių trukmės tarpas, siekiant paskatinti tikslinės auditorijos dalyvių registraciją.

Matoma, kad šiuo metu regionuose nėra organizuojami tokio pačio lygio renginiai, kaip didžiuosiuose Lietuvos miestuose, todėl rekomenduotina, organizuoti kuo daugiau į jauną verslą orientuotų renginių regionuose, siekiant šių verslų kūrimąsi.